



**Nivel:** Secundaria a Universidad

**Descripción:**

Esta categoría tiene como finalidad impulsar el desarrollo de nuevas tecnologías de software enfocadas a dar solución a cualquier necesidad que se presente en el ámbito empresarial, social o personal utilizando para este fin aplicaciones web, sistemas de información o videojuego.

1. Promover el desarrollo Tecnológico del País tomando la Informática como fuente de desarrollo.
2. Difundir, impulsar y estimular en los estudiantes el espíritu investigador e innovador en las distintas áreas tecnológicas.
3. Fomentar la creatividad y competitividad en materia de investigación científica encontrando nuevas aplicaciones tecnológicas que brinden soluciones innovadoras a las necesidades de nuestra realidad social.
4. Dar a conocer proyectos y trabajos de interés para las empresas de los distintos sectores, fortaleciendo vínculos entre Universidad-Empresa, estimulando a los participantes a una visión empresarial.
5. Promover un nuevo enfoque de aprendizaje generando investigación.
6. Ver la factibilidad de un proyecto procurando el equilibrio entre la parte técnica y la parte económica.
7. Generar espacios de sana competitividad interinstitucional con el fin de realizar el avance tecnológico.

**Considerandos**

1. Esta categoría es de tema libre, por lo que se puede realizar cualquier aplicación que permita la automatización.
2. El envío del proyecto deberá incluir, además de la documentación que se solicita en la Convocatoria General, los manuales de usuario e instalación, los cuales deberán presentarse de manera resumida y con mayoría de elementos visuales.
3. Los Lenguajes de programación aceptados son: C, C++, Delphi, C#, Visual Basic, Visual.net, PHP, ASP, Pascal, Java, Ensamblador o cualquier programa para desarrollar videojuegos.

4. Los proyectos de secundaria se evaluarán dentro de la sección de preparatoria.
5. Los Proyectos que son admitidos en esta categoría son:
  - a. Sistemas de Información u otras aplicaciones basadas en Web
  - b. Sistemas de Información u otras aplicaciones para computadoras de escritorio
  - c. Sistemas de información u otras aplicaciones para dispositivos portátiles
  - d. Videojuegos en cualquier plataforma (web, computadora de escritorio, portátiles)
6. Proyecto Multimedia 2011 tendrá plena capacidad de uso y publicación de los proyectos presentados al concurso. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de explotación y uso.
7. Los proyectos podrán contemplar innovaciones en productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.
8. A los fines de este concurso y frente a Proyecto Multimedia 2011, el postulante se declara propietario del proyecto presentado.
9. De ser finalistas, se invitará a los participantes a asistir los días **24, 25 y 26 de febrero de 2011** al evento Proyecto Multimedia a celebrarse en la Ciudad de Guadalajara en el Estado de Jalisco, México, donde montarán un stand para presentar su proyecto a un grupo de jueces y a la comunidad tecnológica de América Latina.
10. Los ganadores de esta categoría participan para ganar el viaje al Campeonato Internacional INFOMATRIX 2011.

#### Competencias a evaluar:

Documentación (manual técnico, manual de instalación y de usuario)  
Originalidad / Creatividad  
Complejidad del proyecto elaborado  
Herramientas utilizadas  
Habilidad Técnica  
Funcional – Práctico  
Facilidad de uso e instalación  
Adaptación a diversos contextos  
Calidad del entorno audiovisual y Manejo amigable  
Impacto del proyecto ante la sociedad  
Plataforma o Sistema operativo

¿Aún con dudas? Visita la sección de [preguntas frecuentes](#), donde podrás contactarnos a través de un formulario.



Te invitamos a que participes, [¡Inscríbete!](#)

Para mayor información: [contacto@proyectomultimedia.org](mailto:contacto@proyectomultimedia.org)